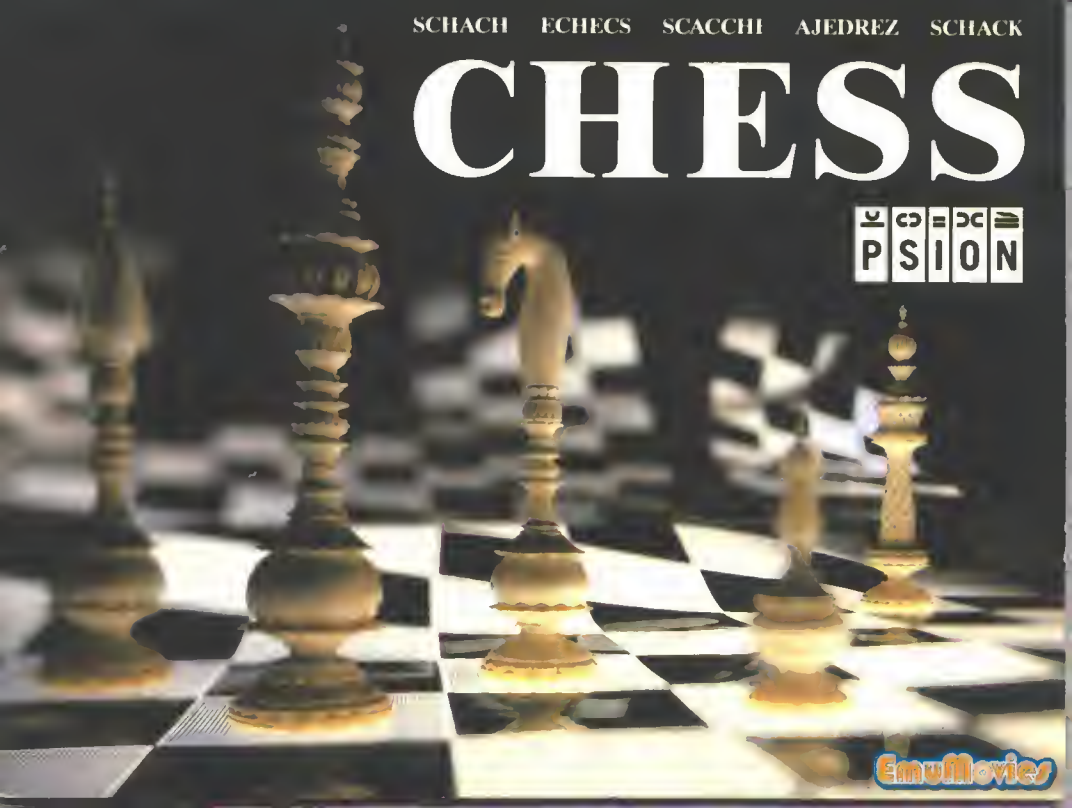


SCHACH ECHECS SCACCHI AJEDREZ SCHACK

CHESS

U C = DC =
P S I O N



EmuMovies

SCHACH ECHECS SCACCHI AJEDREZ SCHACK

CHESS

For the APPLE® Macintosh™
Computer
and the ATARI® ST™
Computers

Software by



With Richard Lang

©1984 PSION LIMITED

All rights reserved. No part of this program, packaging or documentation may be reproduced in any form. Unauthorised copying, hiring, transmission, lending or sale and repurchase is prohibited.

PSION is the trade mark of PSION Limited.

Tous droits réservés. Aucune partie de ce programme, de son emballage ou de sa documentation ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit. Sauf autorisation spéciale, toute copie, location, transmission, concession en prêt ou vente suivie de rachat est strictement interdite.

PSION est une marque déposée de PSION Limited.

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Programmpaket, einschließlich der Dokumentation, darf weder auszugsweise noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden. Kopieren, Ausleihe, Übertragung, Verbreitung und Verkauf ohne ausdrückliche Genehmigung ist untersagt.

PSION ist das Warenzeichen von PSION Limited.

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna porzione di questo programma o documentazione attinente può essere riprodotta in qualsiasi formato. E' assolutamente vietato fare copie non autorizzate, noleggiarle, trasmetterle, prestarle o venderle a terzi.

PSION è un marchio registrato della PSION Limited.

Notifica dei diritti d'autore in Italiano.

Alla rättigheter förbehålles. Ingen del av detta program, förpackning eller dokumentering får på intet sätt reproduceras.

Obemyndigad kopiering, uthyrning, utsändning, utlåning eller försäljning och återköp förbjuden.

PSION är ett varumärke tillhörande Psion Limited.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este programa, envoltura o documentación podrán ser reproducidos bajo forma alguna. Se prohíbe toda copia, alquiler, transmisión, préstamo o venta y recompra sin autorización previa.

PSION es la marca registrada de PSION Limited.

Aviso de derechos de autor.

**PSION LIMITED
PSION HOUSE
HARCOURT STREET
LONDON W1H 1DT**

ENGLISH	1
FRANÇAIS	4
DEUTSCH	8
ITALIANO	12
ESPAÑOL	16
SVENSKA	20

Apple is a registered trademark of Apple Computer, Inc.
Macintosh is a trademark of Macintosh Laboratory Inc, licensed by
Apple Computer, Inc and is being used with the express
permission of its owner.

Atari is a registered trademark of Atari Corp.
ST is a trademark of Atari Corp.

INTRODUCTION

PSION Chess is an outstanding chess program in every way. Winner of the World Microcomputer Chess Championship it is more powerful than many dedicated chess playing computers, and features a stunning three-dimensional animated display of the board and pieces.

With a comprehensive array of analysis commands and 28 levels of play from novice to Champion, it is the most complete computer chess program, suitable for players of all standards. Additionally there is a selection of fifty classic Master Games drawn from one hundred and fifty years of international chess with a commentary by William Hartston, International Master.

This manual explains how to get started and how to play PSION CHESS. A detailed description of all the features and options available can be called up on-screen by using the **Help** command in the **Psion** menu. Most of the features and options are self-explanatory so the easiest way to learn is just to use them.

Getting started

Simply insert the PSION CHESS disk and restart your computer. PSION CHESS will automatically load and take you into a three-dimensional representation of the chess board, ready to play. The start-up position has you playing white against the computer playing at a response level of six seconds.

Any aspect of this start-up position can be changed by selecting the options available under the menu at the top of the screen (move the cursor with the mouse to the top of the screen and the menu will appear).

PSION CHESS is supplied in six languages on the one disk, English, French, German, Italian, Spanish and Swedish. Depending on which language is installed, PSION CHESS will choose the most appropriate of these six. To change the language selection, select the **Psion** menu and click the second option, called **Language**, and then choose the language you wish. This selection will remain for subsequent start-ups until you make a new selection.

Making a move

To make a move simply pick up the piece by clicking the mouse on it, carry it to the destination square and click again to drop the piece. The computer will then consider its response (which will be especially fast while still operating from its openings book). Note that the cursor changes whenever it is the computer's move to indicate that you cannot make a move yourself, although you can select menu items.

To cancel a move after picking up a piece either return the piece to its original location or drop it off the side or bottom of the board. PSION CHESS will not allow you to make an illegal move and will sound a warning if you attempt to do so.

Essential features

Without examining all of the features of PSION CHESS, as detailed under the **Help** option, it is possible to enjoy a complete game against the computer with what you know already using these features:

For on-screen operating instructions – select **Help** from the **Psion** menu

To start a new game – select **New Game** from the **Games** menu.

To switch between the three-dimensional display and a traditional plan view – select **2D Display** from the **Display** menu.

To play with black against the computer with white – select **Change Sides** from the **Moves** menu.

To change the computer's level of play – select a level from the **Levels** menu.

To exit PSION CHESS – select **Quit** from the **Psion** menu.

All of the features and options, such as **Hint** and **Takeback**, operate just as you might expect, so just try them out. For more details flip through the on-screen Help information.

Championship

PSION CHESS has such a wide range of features that it is difficult to resist the temptation to get a little help. However, for those occasions when you wish to test yourself, you will notice the designation "Championship" on the 2D board. This will remain unless you invoke any command or facility that would not be available to you during a Championship match – such as **Hint**, **Take Back**, **Analysis** etc. Once lost, Championship status cannot be regained until the next game.

Castling

PSION CHESS allows you to castle in all legal situations. Simply move the King to the appropriate square and PSION CHESS will move the Rook for you.

En Passant

PSION CHESS recognises En Passant capture and will use it itself. En Passant capture can only occur when a player moves a pawn two squares forward to avoid capture by the opponents pawn. The opponent can capture the pawn just as if it had only been moved one square instead of two. The option to capture the pawn en passant must be exercised immediately, before playing any other move, or it lapses.

MASTER GAMES

In addition to playing new games against the computer, PSION CHESS offers you a selection of fifty classic Master Games drawn from one hundred and fifty years of international chess. These games can be loaded in from disk and replayed and studied – you can even try to take up the games yourself and play against the computer.

The commentary below traces the development of chess through these fifty Master Games, from the more romantic style of the last century to the scientifically constructed approach of the Soviet Chess School. The numbers in brackets refer to the games saved on disk.

To load one of the Master Games simply select the **Master Games** option from the **Games** menu. A list of the games can be found at the back of this booklet.

The commentary was written and the games selected by William Hartston, International Master.

150 Years of International Chess

The game of chess is well over a thousand years old, but only in comparatively recent times have tournaments been regularly organised and games systematically recorded. The fifty games in this collection represent the best of competitive chess over this period.

The Frenchman Labourdonnais (1) established himself as the strongest player of his time in a series of 85 games against McDonnell, the best opposition England could provide. The final position of this game is quite remarkable. Brilliant attacking play reached its peak, however, with Adolf Anderssen, winner of the first ever international tournament of London 1851. His imaginative play produced several games of combinative genius (2,3,4).

Then along came a twenty-one year old American: Paul Morphy (5,6) who defeated Europe's best, including Anderssen, in 1858, then

returned home and gave up competitive chess. His games are models of organised attack, systematically bringing his forces into play before launching an offensive. His game against the noblemen (6) was played at the Paris Opera during a performance of the Barber of Seville.

Morphy had refined the art of attack, but not eliminated romantic brilliance, as the Hon Richard Steel (7) showed in an extraordinary game in which White's most potent attacking piece is his King. Even modern masters (8) show a bit of old-fashioned romance sometimes too.

But it was the first official world champion, Wilhelm Steinitz (9,10) who taught the chess world the art of patient defence. He could play brilliantly when necessary (9), but his best games are examples of his Theory of Accumulation of Small Advantages (10).

Steinitz reigned as world champion from 1886 until 1894, when he was defeated by Emanuel Lasker (11,12,13) who was to reign until 1921. In attack (11), counter-attack (12), subtle endgame play (13), or heavy strategic warfare (14) Lasker was supremely versatile, always able to lead his opponents into positions with which they could not cope.

In the years between the wars, the chessboard was the battleground for evolving ideas. The old school of romantics was represented by men like Spielmann (16) and Edward Lasker (15) (no relation to the world champion). Like many of the old-time great games, number 15 in this collection was also a casual, offhand encounter. The greatest successes were obtained by the master technicians such as Rubinstein (17), whose play was characterised by its accuracy and clarity. They did battle with the "Hypermodern School" led by Reti (18) and Nimzowitsch (19,20), the chess stylists whose paradoxical play was an attempt to overturn the restrictive ideas of the past and open the way to more variety in chess strategy.

But the greatest of all in this era was Capablanca (22,23,24) whose effortless play and very rare losses called him to be entitled "the chess machine". Capablanca defeated Lasker in 1921, but lost the title six years later to Alexander Alekhine (25,26,27) a White Russian

who brought dynamism back to chess when it was in danger of stultifying under the clinical perfection of Capablanca's technique. Games 25 and 26 show Alekhine at his combinatoric best, with displays of tactics which range over the whole board; game 27 demonstrates his more positional style.

Alekhine lost his title surprisingly to the correct play of the Dutchman Dr Euwe (28,29) in 1935, but regained it two years later. Already, however, the younger masters from Eastern Europe were overtaking the generation of Alekhine and Capablanca. Lilienthal of Hungary (30) and Najdorf from Poland (31) were typical of the new adventurous chess, but the Soviet players and analysts were creating a brand of chess which would overcome all opposition.

Mikhail Botvinnik (32,33,34) won the world title with a deeper, more scientifically constructed interpretation of chess than had been imaginable before. He was the spearhead of the State-backed Soviet Chess School, which included Bronstein (35) and Kotov (36), neither of whom was ever world champion, as well as Smyslov (37), Tal (38,39), Petrosian (40) and Spassky (41,42) all of whom succeeded in winning the title.

The Russian Kings were finally deposed by the genius of Bobby Fischer (43,44,45) who defeated Boris Spassky in a memorable match in Reykjavik in 1972 (game 45 is from that event), but had already been playing games of great class at the age of thirteen (43).

Like Morphy, Fischer retired from active play after defeating all his rivals, allowing Anatoly Karpov (47,48) to bring the title back to the USSR. At the moment of writing, leadership of the chess world is being closely fought between Karpov and his young challenger, also from the USSR, Garry Kasparov (49,50). Even these few games show the difference between Karpov's patient, controlled technique and Kasparov's explosive attacking style.

Two games which each won brilliancy prizes (21,46) complete this collection of outstanding chess battles.

W R Hartston

INTRODUCTION

PSION Chess est un programme d'échecs unique en son genre. Vainqueur du Championnat du Monde d'Echecs sur Micro-ordinateurs, il possède une puissance de calcul supérieure à bon nombre de jeux d'échecs électroniques spécialisés et se distingue des autres logiciels de sa catégorie par un remarquable affichage en trois dimensions des pièces et de l'échiquier. Relief et animation se combinent pour donner un réalisme et un confort d'utilisation étonnants.

Doté d'un assortiment complet de fonctions d'analyse et de pas moins de 28 niveaux de difficulté – du débutant au champion confirmé – PSION Chess est tout à la fois un logiciel d'apprentissage, un adversaire redoutable, un problémiste expert et un interlocuteur polyglotte qui dialogue dans la langue de votre choix. A ces multiples possibilités de jeu s'ajoute un recueil de 50 parties classiques retraçant plus d'un siècle et demi d'histoire échiquéenne et agrémentées d'un commentaire par le Maître International William Hartston.

Ce manuel vous explique comment utiliser votre disquette PSION Chess et décrit quelques particularités du programme. Il n'entre pas dans le détail de chaque fonction car ces explications sont disponibles à l'écran à tout moment grâce à la fonction **Aide** du menu **Psion**. Les rubriques des menus sont toutes très parlantes et le meilleur moyen de comprendre ce qu'elles font c'est encore de les utiliser.

Mise en route

Insérez simplement la disquette PSION Chess dans le lecteur et réinitialisez votre ordinateur. Le programme se charge automatiquement et affiche l'échiquier en trois dimensions, prêt à jouer. En position de départ, vous jouez avec les blancs (vous avez donc le trait) et la machine est réglée pour répondre en six secondes.

Les caractéristiques de cette position de départ sont toutes

modifiables à l'aide du menu figurant au sommet de l'écran (pointez la ligne supérieure de l'écran pour le faire apparaître).

PSION Chess peut parler six langues (allemand, anglais, espagnol, français, italien et suédois) et, suivant la configuration de votre système choisit celle qui lui semble la mieux appropriée. Pour changer de langue, appelez le menu **Psion**, cliquez la deuxième rubrique appelée **Langue** et sélectionnez la langue voulue parmi les options proposées. Votre sélection restera en vigueur lors des prochains chargements du programme, à moins que vous ne la changiez de nouveau selon la même procédure.

Déplacement des pièces

Pour déplacer une pièce, soulevez-la avec le curseur en cliquant la souris, transportez-la sur la case de votre choix, puis cliquez de nouveau la souris pour la relâcher. Le programme étudiera alors sa riposte (qui sera quasi instantanée tant qu'il suivra sa bibliothèque d'ouvertures). Notez que, lorsque l'ordinateur réfléchit, le curseur change pour vous rappeler que vous ne pouvez pas jouer. Les options du menu restent cependant disponibles.

Pour adouber, c'est-à-dire renoncer à jouer une pièce touchée, relâchez-la sur sa case d'origine ou déposez-la hors de l'échiquier.

Toute tentative de déplacement incorrect ou contraire aux règles s'accompagne d'un bip: PSION Chess n'autorise pas les coups invalides et vous en avertit.

Options de base

Les écrans d'aide constituent un guide détaillé et expliquent toutes les fonctions de PSION Chess mais rien ne vous oblige à en prendre connaissance tout de suite. Avec ce que vous savez déjà, et fort des quelques conseils qui suivent, vous pouvez sans plus tarder entamer une partie contre la machine:

- Pour en savoir plus sur une option particulière, cliquez l'option **Aide** du menu **Psion**;

- Pour commencer une nouvelle partie, cliquez l'option **Nouvelle** du menu **Parties**;
- Pour passer de l'affichage en relief à la représentation en plan traditionnelle, cliquez l'option **2 dimensions** du menu **Affichage**;
- Pour jouer avec les noirs (l'ordinateur avec les blancs), cliquez l'option **Change de camp** du menu **Jeu**;
- Pour changer le niveau de jeu de l'ordinateur, cliquez le temps de réponse voulu sur le menu **Niveaux**;
- Pour sortir du programme, cliquez l'option **Fin** du menu **Psion**.

Expérimentez avec les autres options comme **Coup suggéré** ou **Coup en arrière**. Vous ne risquez nullement d'endommager le logiciel. En cas de difficulté, consultez les pages d'aide pour vous tirer d'embarras.

Championnat

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous remarquerez que la légende *Championnat* figure au bas de l'échiquier (dans la représentation en deux dimensions). Le programme suppose en effet que vous souhaitez tester votre force contre lui et jouer dans les conditions d'un tournoi.

PSION Chess propose cependant tant de facilités qu'il est souvent tentant de lui demander un petit coup de main. Le mot *Championnat* disparaît bien sûr dès que vous faites appel à des fonctions qui ne seraient pas disponibles en compétition (comme **Coup suggéré**, **Coup en arrière** ou **Montre l'analyse**) et ne réapparaît qu'à la prochaine partie.

Roque

Vous pouvez roquer dans toutes les situations réglementaires. Déplacez simplement le Roi du côté voulu et PSION Chess bougera la Tour pour vous.

Prise en passant

PSION Chess reconnaît la règle de la prise en passant et s'en sert à son avantage si l'occasion se présente. Cette règle intervient lorsqu'un pion qui serait prenable par un pion adverse s'il avançait d'une seule case à partir de sa position de départ avance de deux cases pour échapper à la prise. Le pion adverse conserve le droit de capturer le pion qui vient de se déplacer, exactement comme s'il n'avait progressé que d'une seule case. Notez que la prise en passant n'est autorisée qu'immédiatement après l'avance du pion ennemi. Elle n'est plus possible entre les mêmes pions si un autre coup est joué entre-temps.

GRANDS CLASSIQUES

PSION Chess vous offre une sélection de 50 parties de maîtres illustrant plus d'un siècle et demi de l'histoire internationale des échecs. Vous pouvez charger ces parties en mémoire, les analyser coup par coup et – pourquoi pas? – les rejouer contre l'ordinateur.

Le commentaire qui suit retrace l'évolution de la technique échiquéenne, du style romantique du dix-neuvième siècle à la démarche scientifiquement structurée de l'Ecole Soviétique moderne. Les numéros entre parenthèses renvoient aux parties enregistrées sur le disque PSION Chess.

Pour charger une partie, sélectionnez l'option **Classiques** du menu **Parties**, pointez le curseur sur le macaron voulu, puis cliquez la souris. La liste numérotée des rencontres que vous permet de revivre PSION Chess figure au dos de ce livret.

William Hartston, Maître International, a compilé et commenté ce recueil.

Un siècle et demi d'histoire échiquéenne

Le jeu d'échecs est vieux de plus de deux mille ans mais ce n'est que depuis une époque récente que sont organisés des tournois réguliers et que les rencontres entre joueurs font l'objet d'une notation systématique. Les cinquante parties de ce recueil constituent une anthologie de cette période.

Le Français Labourdonna (1) se hissa au rang de meilleur joueur de son époque dans une série de 85 parties disputées contre McDonnell, seul adversaire de force que l'Angleterre était alors en mesure de lui opposer. La finale de la partie retenue ici est tout à fait remarquable.

Adolf Anderssen, vainqueur du premier tournoi international de Londres en 1851, fut probablement l'un des plus brillants adeptes du jeu inventif, celui – en tout cas – qui le pratiqua jusqu'à la perfection. Débordant d'imagination, sa technique de jeu produisit

plusieurs parties reflétant un véritable génie de la combinaison (2,3,4).

Puis surgit un jeune américain de 21 ans, Paul Morphy (5,6), qui s'en vint en Europe défaire les plus grands champions, y compris Anderssen en 1858, avant de retourner dans son pays natal pour abandonner la compétition à tout jamais. Son style de jeu reste un modèle de clarté et d'organisation centré sur le regroupement des forces avant l'attaque. Sa partie contre les aristocrates parisiens est demeurée célèbre. Elle se déroula à l'Opéra durant une représentation du Barbier de Séville.

S'il porta l'art de l'offensive à son apogée, Morphy n'enleva rien au noble jeu du brio romantique alors en vogue, comme en témoigne Richard Steel (7) dans une partie extraordinaire où, de toutes les pièces, c'est le Roi blanc qui mène la plus virulente attaque. Même chez les maîtres modernes (8), cette extravagance aujourd'hui un peu désuète a souvent tendance à ressortir.

Il fallut attendre le premier champion du monde officiel, Wilhelm Steinitz (9,10), pour goûter les secrets de la défense patiente. Etincelant lorsqu'il le fallait (9), son jeu était surtout une guerre d'usure (10), tout empreinte de sa Théorie de l'Accumulation des Petits Gains.

Steinitz conserva son titre de 1866 à 1894 mais dut finalement le céder à Emanuel Lasker (11,12,13,14) qui allait régner sur la compétition échiquéenne jusqu'en 1921. Attaque (11), contre-attaque (12), tactique subtile des fins de partie (13) ou lourde stratégie d'ouverture (14). Lasker sait tout faire et entraîne irrémédiablement son adversaire dans des situations désespérées.

Durant l'entre-deux-guerres, l'échiquier devint un terrain d'affrontement d'idées nouvelles. L'ancienne école romantique avait toujours ses tenants, comme Spielmann (16) et Edward Lasker (aucune relation avec le précédent) dont le style transparait pleinement dans la partie 15, une rencontre qui, comme bien d'autres dans ce recueil de grands classiques, fut disputée à l'improviste. Mais les succès les plus retentissants furent remportés par les grands techniciens comme Rubinstein (17) dont le jeu se

caractérisé par une rigueur et une précision extrêmes. Leurs adversaires désignés venaient de l'Ecole dite "hypermoderne" : des stylistes comme Rêti (18) et Niemzovitch (19,20), dont le jeu paradoxal reflétait leur volonté de s'affranchir des idées restrictives de leurs aînés pour défricher de nouvelles voies stratégiques et encourager la variété.

De tous les joueurs de cette époque, le plus célèbre est sans conteste Capablanca (22,23,24), dont le jeu apparemment sans effort et les très rares défaites lui valurent le surnom d'automate des échecs. Champion du monde en 1921, il dut céder le titre six ans plus tard à Alexandre Alekhine (25,26,27), un Russe blanc établi en France qui redonna aux échecs le dynamisme que la précision clinique de Capablanca avait menacé d'étouffer. Riches en développements tactiques couvrant l'ensemble de l'échiquier, les parties 25 et 26 sont un hommage à la maîtrise des combinaisons dont Alekhine savait faire preuve. Son habileté dans le jeu de position est illustrée dans la partie 27.

A la surprise générale, Alekhine dut s'avouer vaincu en 1935 devant la régularité du Hollandais Max Euwe (28,29) mais regagna son titre deux ans plus tard. Déjà, cependant, la jeune génération des maîtres d'Europe de l'Est prenait la relève des Alekhine et des Capablanca. Le Hongrois Lilienthal (30) et le Polonais Najdorf (31) se faisaient les hérauts d'un jeu plus aventureux tandis que les joueurs et analystes soviétiques créaient patiemment un style nouveau qui allait bientôt défier toute opposition.

Michail Botvinnik (32,33,34) remporta le Championnat du Monde en 1948 avec un calme souverain et une compréhension du jeu plus profonde et plus scientifique que tout ce que l'on avait pu imaginer jusqu'ici. Il était le fer de lance de l'Ecole Soviétique moderne : un vivier de talents encouragé par l'Etat d'où sortirent notamment Bronstein (35) et Kotov (36) sans oublier naturellement Smyslov (37), Tahl (38,39), Petrossian (40) et Spassky (41,42) qui, comme on le sait, parvinrent tous les quatre au niveau suprême de la hiérarchie échiquéenne.

La grande dynastie soviétique fut finalement renversée par le génie turbulent de Bobby Fischer (43,44,45) qui reprit le titre à Boris

Spassky à l'issue d'un match mémorable organisé à Reykjavik en 1972. La partie 45 est tirée de cette rencontre au sommet. Dès l'âge de 13 ans, l'Américain prodige s'était distingué dans des parties de très grande classe (43).

A l'instar de Morphy, Fisher se retira de la compétition après avoir défait tous ses rivaux, laissant ainsi Anatoly Karpov (47,48) reconquérir le titre pour l'URSS. Au moment même où ces lignes sont écrites, la succession est âprement disputée entre le tenant du titre Karpov et son jeune challenger, Gari Kasparov (49,50), lui aussi d'origine soviétique. Ces deux parties suffisent à montrer toute la différence entre la technique méthodique et patiente de Karpov et le style agressif souvent explosif de Kasparov.

Pour finir, deux brillantes parties récompensées par un Prix de Beauté (21,46) viennent compléter cette collection d'Immortelles.

W R Hartston

EINFÜHRUNG

PSION CHESS ist in jeder Hinsicht ein außergewöhnliches Schachprogramm. Als Sieger der Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft ist es leistungstärker als viele eigentliche Schachcomputer. Dazu kommt seine einzigartige dreidimensionale, animierte Darstellung des Schachbretts und der Figuren.

Seine reichhaltige Palette von Kommandos zur Analyse sowie die 28 verschiedenen Spielstufen – von Anfänger bis Weltkampfstärke – machen es zum vollständigsten Computer-Schachprogramm, geeignet für Spieler aller Stärken. Darüberhinaus enthält das Paket eine Sammlung mit 50 klassischen Meisterpartien, die eine Auswahl aus der 150-jährigen Geschichte des internationalen Schachspiels darstellen, begleitet von einem Kommentar des internationalen Meisters William Hartston.

Die vorliegende Dokumentation beschreibt, wie PSION CHESS gestartet und gespielt wird. Die meisten Funktionen und Variationsmöglichkeiten sind ohne weiteres verständlich, sollten Sie ausführlichere Beschreibungen wünschen, können Sie sich solche jederzeit über die **Hilfe**-Funktion im **Psion**-Menü am Bildschirm ausgeben lassen.

Es kann losgehen

Legen Sie die PSION CHESS Diskette ein und starten Sie den Computer PSION CHESS lädt automatisch und präsentiert Ihnen eine dreidimensionale Darstellung des Schachbretts, worauf das Spiel beginnen kann. In der Ausgangssituation treten Sie mit Weiß gegen den Computer an, wobei die Bedenkzeit pro Zug 6 Sekunden beträgt.

Auf Wunsch können beliebige Gegebenheiten durch entsprechende Wahl aus dem angezeigten Menü am oberen Bildschirmrand geändert werden (Cursor mit der Maus an den oberen Bildschirmrand verschieben, um das Menü sichtbar zu machen).

Die Diskette enthält PSION CHESS in den sechs Sprachen Deutsch,

Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch und Schwedisch, wobei in Abhängigkeit von der installierten Sprache automatisch die geeignetste Version gewählt wird. Für eine etwaige Änderung des **PSION**-Menü wählen, die zweite Option ("**Sprache**") anklicken und dort die gewünschte Sprache einstellen. Diese bleibt auch für weitere Spielstarts gültig – solange, bis Sie sich für eine andere Sprache entscheiden.

Züge ausführen

Zum Ziehen die Figur mit der Maus anklicken, sie zum Zielfeld bringen und dort durch erneutes Klicken postieren. Der Computer überlegt sich dann seinen Gegenzug, was in der Eröffnungsphase besonders schnell geht, da er auf seine Standard-Eröffnungsbibliothek zurückgreifen kann. Beachten Sie, daß der Cursor sich ändert, wenn der Computer am Zug ist, zum Zeichen, daß Sie keinen Zug ausführen dürfen. Hingegen können Sie ohne weiteres Menü-Posten anwählen.

Zur Zurücknahme eines Zugs nach Berührung der Figur stellen Sie diese einfach wieder auf das Ausgangsfeld oder Sie lassen sie am seitlichen bzw. am unteren Rand des Bretts fallen. PSION CHESS läßt keine falschen Züge zu, sondern reagiert gegebenenfalls mit einem akustischen Warnsignal.

Hauptfunktionen

Auch ohne eingehendes Studium aller Texte zu den Funktionen in PSION CHESS, die über die **Hilfe**-Option abgerufen werden können, ist es möglich, aufgrund des bisher Gesagten und unter Zuhilfenahme der hier aufgeführten wichtigsten Funktionen eine ganze Partie gegen den Computer durchzuführen.

Anzeige von Bedienungsanleitungen am Bildschirm: **Hilfe** im **PSION**-Menü wählen

Starten einer neuen Partie: **Neue Partie** im **Spieler**-Menu wählen

Umschalten zwischen der 3- und 2-dimensionalen Darstellung; die entsprechende Einstellung im **Anzeige**-Menu vornehmen.

Mit Schwarz gegen den Computer (mit Weiß) spielen: **Option Seitenwechsel** im **Züge**-Menü wählen.

Veränderung der Spielstärke; entsprechende Option im **Spielstufen**-Menü einstellen.

Verlassen von PSION CHESS: die Option **Schluß** im **PSION**-Menu wählen.

Optionen wie etwa **Zugvorschlag** und **Rücknahme** funktionieren genau so, wie man es erwartet. Am besten probieren Sie sie einfach aus oder informieren sich anhand der Anleitungen am Bildschirm.

Turnierschach

Die Fülle der Hilfeleistungen und Sekundantendienste von PSION CHESS macht es schwer, diese nicht in Anspruch zu nehmen. Falls Sie jedoch ihre Stärke unter Turnierbedingungen testen möchten, können Sie auch das tun: auf dem 2-D-Brett erkennen Sie die Bezeichnung "Turnier". Der Turnierstatus bleibt solange bestehen, bis Sie einen Befehl oder eine Funktion anwählen, die bei einem Schachturnier nicht verfügbar ist, also etwa **Zugvorschlag**, **Rücknahme**, **Analyse** u.a. Danach können Sie im gleichen Spiel nicht mehr auf Turnierstatus zurückkehren.

Rochieren

PSION CHESS gestattet die Rochade in allen zulässigen Situation. Dabei ist der König auf das Zielfeld zu setzen, worauf PSION CHESS den Turm automatisch richtig plziert.

En passant – Schlagen im Vorübergehen

In PSION CHESS können beide Seiten von diesem Vorrecht der Bauern Gebrauch machen – allerdings den Regeln entsprechend

nur dann, wenn ein Bauer einen Doppelsprung (zwei Felder) nach vorn ausführt, in der Absicht, das dazwischenliegende, von einem feindlichen Bauern bedrohte Feld zu überschreiten. Der Gegner kann diesen Bauern genauso schlagen, als ob er nur einen einzelnen Schritt ausgeführt hätte. Allerdings muß die en passant-Chance sofort wahrgenommen werden, d.h. vor jedem anderen Zug, da sie sonst verfällt.

Erstellt eine Grafik des zweidimensionalen Schachbretts.

MEISTERPARTIEN

PSION CHESS erlaubt Ihnen nicht nur, ihre Spielstärke in immer neuen Partien gegen den Computer zu verbessern und zu beweisen, sondern bietet Ihnen außerdem eine Sammlung von fünfzig klassischen Meisterspielen aus der 150-jährigen Geschichte des internationalen Schach. Diese Partien können von Diskette in den Computer geladen und nachgespielt und studiert werden; ebenso gut können Sie auch Ihre eigene Variante gegen den Computer spielen.

Die folgende Zusammenfassung gibt einen Überblick über die Entwicklung des Schachspiels anhand der 50 repräsentativen Meisterpartien, angefangen mit dem eher romantischen Stil des vorigen Jahrhunderts bis zu der wissenschaftlich-theoretisch begründeten Strategie der sowjetischen Schule. Die Zahlen in Klammern verweisen auf die Nummer des Spiels auf der Diskette.

Zum Laden eines Spiels die Option **Meisterpartien** aus dem **Spiele-Menü** wählen. Eine vollständige Liste finden Sie am Schluß dieses Heftes.

Der internationale Meister William Hartston hat für Sie diese kurze Geschichte des Schach verfaßt und auch die Meisterpartien ausgewählt.

150 Jahre Internationales Schach

Die Geschichte des Schachspiels reicht weit über 1000 Jahre zurück, doch die Veranstaltung regelmäßiger Turniere und die systematische Aufzeichnung von Partien kam erst vor nicht allzulanger Zeit auf, nämlich etwa um die Mitte des vorigen Jahrhunderts. Unsere Auswahl enthält 50 der besten Partien aus dieser Zeit.

Der Franzose Labourdonnais (1) etablierte sich als der beste Spieler seiner Generation in einer Serie von 85 Auseinandersetzungen mit dem besten englischen Konkurrenten, McDonnell. Die Endstellung dieser Partie ist von ganz speziellem Interesse. Ihren Höhepunkt erreichte die offensive Spielweise jedoch mit Adolf Anderssen, dem Sieger des ersten internationalen Wettkampfs in London, der im

Jahre 1851 ausgetragen wurde. Mit seiner phantasievollen, variationsreichen Taktik gelangen ihm eine ganze Reihe von Spielen, die sich durch kombinatorische Genialität auszeichnen (2, 3, 4).

Dann betrat ein 21-jähriger Amerikaner die Bildfläche: Paul Morphy (5, 6), der im Jahr 1858 die besten Europäer besiegte und sogar Anderssen bezwang, ehe er nach Hause zurückkehrte und sich vom Berufsschach abwandte. Seine Spiele sind meisterliche Beispiele einer wohlgedachten Angriffsstrategie mit systematischer Mobilisierung aller Streitkräfte als Vorbereitung auf eine Offensive. Sein Spiel gegen die Schach-Aristokraten (6) fand während einer Pariser Aufführung des "Barbier von Sevilla" statt.

Morphys Verfeinerung der Kunst der Offensive bedeutete nicht etwa das Verschwinden romantischer Bravour – wie Richard Steel (7) in einer außergewöhnlichen Partie bewies, in welcher der weiße König der stärkste Angreifer ist. Selbst die modernen Meister (8) legen hier und da ein bißchen altmodische Romantik an den Tag.

Hingegen war es der erste offizielle Weltmeister, Wilhelm Steinitz (9, 10), der die Schachwelt die Kunst der geduldischen Abwehr lehrte. Obwohl er bei Bedarf durchaus auch brillant spielen konnte (9), sind seine besten Partien Beispiele für seine Theorie der "Anhäufung kleiner Vorteile" (10).

Steinitz hatte den Weltmeistertitel in den Jahren 1866-1894 inne, wonach er ihn an Emanuel Lasker abtreten mußte (11, 12, 13), dessen Herrschaft bis 1921 andauerte. Laskers große Stärke, die ihn in der Attacke (11), der Gegen-Attacke (12), im subtilen Endspiel (13) sowie auch im heftigsten strategischen Gefecht (14) überlegen machte, war seine enorme Vielseitigkeit, mit deren Hilfe es ihm gelang, seine Gegner immer wieder aufs Glatteis zu führen.

In den Jahren zwischen den Kriegen war das Schachbrett der Kampfschauplatz für neue Ideen. Die alte romantische Schule wurde von Männern wie Spielmann (16) und Edward Lasker (15) (nicht mit dem Weltmeister verwandt) vertreten. Wie viele der großen Partien aus der guten alten Zeit war auch Nr. 15 in unserer Auswahl eine unoffizielle, zufällige Begegnung. Die bedeutendsten Erfolge heimten die technisch hervorragenden

Meister von der Art eines Rubinstein (17) ein, dessen Spiel sich durch Präzision und Klarheit auszeichnete. Sie lagen in Fehde mit den Exponenten der "hypermodernen Schule", angeführt von Reti (18) und Nimzowitsch (19, 20), den Schachstilisten, deren paradoxe Spielweise ein Versuch war, die einengenden Theorien der Schachtradition über den Haufen zu werfen und neue, bisher ungeahnte Wege zu einer größeren Vielfalt an Möglichkeiten in der Schachstrategie zu beschreiten.

Zweifelloso der Größte in der Spitzenklasse dieser Epoche war Capablanca (22, 23, 24), dessen elegantes, müheloses Spiel und die äußerst seltenen Verluste ihm den Namen "Schachmaschine" eintrugen. Capablanca schlug Lasker im Jahr 1921, mußte allerdings den Titel sechs Jahre später an Aljechin weitergeben (25, 26, 27), einen Weißrussen, der das Schachspiel mit einer neuen Dynamik belebte, gerade als es unter der klinischen Perfektion von Capablancas Technik zu erstarren drohte.

Die Partien (25) und (26) zeigen Aljechins hervorragende kombinatorische Fähigkeiten, anhand einer das ganze Spielfeld miteinbeziehenden Taktik; Spiel (27) veranschaulicht einen eher positionellen Stil.

Überraschend verlor Aljechin seinen Titel 1935 an den uberaus korrekt spielenden Holländer Dr. Euwe (28, 29), eroberte ihn jedoch zwei Jahre später zurück. Bereits damals begann eine neue Generation junger Meister aus Osteuropa die beiden Großen, Capablanca und Aljechin, zu überholen. Der Ungar Lilienthal (30) und der Pole Najdorf (31) waren typische Vertreter des neuen risikofreudigen Schachspiels, im Gegensatz zu den russischen Spielern und Analytikern, die im Begriff waren, eine jedem Gegner gewachsene Spielsystematik zu entwickeln.

Mikhail Botvinnik (32, 33, 34) errang den Weltmeistertitel mit Hilfe einer tiefgrundigen, ganz und gar wissenschaftlich fundierten Interpretation, wie man sie nie zuvor für möglich gehalten hatte. Er war der Vorreiter der vom Staat unterstützten sowjetischen Schachschule. zu der Bronstein (35) und Kotow (36) gehörten, denen der Weltmeistertitel jedoch verwehrt blieb, sowie Smyslow (37),

Tal (38, 39), Petrossian (40) und Spasski (41, 42), denen diese Würde zuteil wurde.

Schließlich wurden die russischen Schachkönige von dem genialen Bobby Fischer (43, 44, 45) entthront, der Boris Spasski in einer denkwürdigen Partie aus dem Jahr 1972 in Reykjavik schlug. (Nr. 45 ist eine der bei diesem Treffen ausgetragenen Partien.) Bereits als Dreizehnjähriger spielte Fischer Partien, die ihm einen Platz unter den ganz Großen sicherten.

Wie Morphy vor ihm zog sich auch Fischer aus dem aktiven Wettkampf zurück, nachdem er all seine Rivalen geschlagen hatte. Damit konnte Anatoly Karpov den Titel wieder für die UdSSR in Anspruch nehmen. Gerade jetzt, zum Zeitpunkt dieses Artikels, tobt ein harter Kampf um den Titel des Weltmeisters zwischen Karpov und einem jungen Herausforderer, dem Landsmann Garry Kasparow (49, 50). An den in unsere Sammlung aufgenommenen Beispielen zeigt sich bereits unverkennbar der Gegensatz zwischen Karpows abwartender, beherrschter Technik und Kasparows explosivem, angriffslustigem Stil.

Zwei weitere Spiele (21 und 46), die mit Preisen für schiere Glanzleistung ausgezeichnet wurden, vervollständigen diese Auswahl großartiger Schachpartien.

W.R. Hartston

INTRODUZIONE

Il Gioco a Scacchi PSION è uno dei programmi di scacchiera elettronica fra i più significativi che esistono. Avendo vinto il Campionato Mondiale di Scacchi sui Microcomputer, questo programma è molto più sviluppato e capace al confronto dei computer studiati soltanto per il gioco a scacchi essendo in grado di presentare una visualizzazione animata tridimensionale della scacchiera e dei pezzi.

Con un corredo completo di comandi d'analisi e con 28 livelli di gioco (da principiante a Campione), si può proprio affermare che questo gioco PSION sia il più completo di tutti essendo adatto ad un qualsiasi livello di giocatore. Si può inoltre scegliere fra una cinquantina di Giochi da Campionato classici, estratti da centocinquanta anni di gioco a scacchi, con commenti preparati da William Hartston, a sua volta Campione Internazionale.

Questo manuale illustra come si comincia a giocare a scacchi con il programma PSION CHESS. Una spiegazione dettagliata delle varie caratteristiche ed opzioni può essere richiamata sul video tramite il comando **Aiuto** che fa parte del menu **Psion**. La gran parte delle opzioni e delle caratteristiche del sistema sono ovvie per cui si impara cominciando subito ad utilizzarle in maniera pratica.

Come si comincia il gioco

Basta semplicemente inserire il disco PSION CHESS e far poi partire di nuovo il vostro computer. Il programma PSION CHESS si carica automaticamente e viene quindi a visualizzare una rappresentazione tridimensionale della scacchiera pronta per iniziare il gioco. La posizione di partenza vi assegna i pezzi bianchi contro quelli del computer con livello di risposta di sei secondi.

Si può cambiare qualsiasi aspetto di questa posizione di partenza tramite le opzioni presenti nel menu (basta spostare il cursore tramite il "mouse" in cima allo schermo e si fa comparire il menu).

Questo Gioco a Scacchi PSION viene offerto in sei lingue diverse

sul medesimo disco. Le versioni disponibili sono in Inglese, Francese, Tedesco, Italiano, Spagnolo e Svedese la scelta viene fatta secondo che linguaggio sia già stato installato. Se si desidera cambiare il linguaggio prescelto, selezionare il menu **Psion** e passare alla seconda opzione (intitolata **Linguaggio**). A questo punto si sceglie la lingua desiderata che continua a permanere nel sistema fino a che si effettua un'altra selezione.

Come si effettua una mossa

Per fare una mossa basta sollevare il pezzo facendoci scattare su il "mouse", lo si porta quindi sul quadretto di destinazione e si fa scattare ancora il "mouse" appunto per depositare il pezzo in questione. Il computer si sofferma quindi a considerare la sua risposta (che sarà comunque molto rapida in quanto perviene dalla selezione d'aperture iniziali). Attenzione al fatto che il cursore cambia ogni volta che spetta al computer di fare la mossa. Si indica con questo che il giocatore non può fare una mossa ma deve aspettare, benché possa ovviamente fare delle selezioni dal menu.

Per cancellare una mossa, dopo aver già sollevato un pezzo, basta riportare quest'ultimo in posizione di partenza oppure lo si scarta ai lati della scacchiera. Il Gioco a Scacchi PSION non permette di fare delle mosse non valide; se il giocatore cerca di fare una mossa del genere, il programma fa partire una segnalazione sonora d'avviso.

Caratteristiche essenziali del gioco

Non è il caso di esaminare a fondo tutte le caratteristiche del PSION CHESS, presentate con l'opzione di **Aiuto**, prima di fare un gioco completo contro il computer. In pratica, basta utilizzare le caratteristiche seguenti:

Selezionare **Aiuto** nel menu **Psion** — se si ha bisogno di consultare le istruzioni operative sul video.

Selezionare **Gioco Nuovo** nel menu dei **Giochi** — per cominciare una partita nuova.

Selezionare **Scacchiera a 2D** nel menu di **Visualizzazione**

— se si vuole passare dalla rappresentazione tridimensionale a quella orizzontale piatta.

Selezionare **Scambiare le Parti** nel menu delle **Mosse** — se si desidera giocare con i pezzi neri contro quelli bianchi del computer.

Selezionare un dato livello di gioco nel menu dei **Livelli** — se si vuole cambiare il livello di gioco offerto dal computer.

Selezione nel menu **PSION** l'opzione di **Fine Gioco** — se si vuole "uscire" dal programma **PSION CHESS**.

Tutte le caratteristiche ed opzioni, come **Suggerimenti** e **Rifare**, si comportano in modo previsto per cui vi si consiglia di provarle senza esitazioni. Se avete bisogno di particolari più precisi, siete invitati ad utilizzare le informazioni contenute nel menu d'Aiuto.

Gioco da Campione

Il programma **PSION CHESS** si presenta con moltissime caratteristiche diverse per cui è difficile resistere la tentazione di farsi aiutare un pochettino. Comunque, quando desiderate misurare le vostre capacità, la designazione "Gioco da Campione" comparirà sulla scacchiera a 2 dimensioni e continuerà a rimanere in vigore fino a che non invocherete un comando che non potrebbe esser presente durante un campionato (cioè, comandi come **Suggerimenti**, **Rifare**, **Analisi**, eccetera). Una volta usciti da Gioco da Campione non ci si può rientrare prima del gioco successivo.

Arroccare

L'arroccare è permesso da questo gioco **PSION** in tutte le situazioni che lo ammettono. Basta portare il Re sul quadretto desiderato ed il programma **PSION** pensa lui a spostare la torre.

Presa 'di passaggio'

Il programma **PSION CHESS** riconosce la situazione di presa "di passaggio" e la impiega a sua volta. Una presa di passaggio può

soltanto verificarsi quando un giocatore porta avanti di due quadretti un pedone per evitarne la cattura da parte di un pedone avversario. Quest'ultimo può catturare il pedone come se si fosse spostato di un quadretto invece di due. Questa opzione di presa al volo va esercitata subito, prima della mossa successiva, altrimenti ne scade la validità.

GIOCHI DA CAMPIONATO

Oltre a permettervi di far delle nuove partite contro il Macintosh, il programma PSION CHESS vi offre una selezione curata di cinquanta giochi da campionato, scelti in base a più di centocinquanta anni di scacchi giocati su scala internazionale. Questi giochi possono essere caricati tramite disco e ripetuti e studiati a piacere — al limite, potreste ricominciare voi uno di questi giochi mettendovi contro il Macintosh.

I commenti che seguono tracciano la storia del gioco a scacchi, una storia ed uno sviluppo essenzialmente esemplificati da questi cinquanta giochi che cominciano con lo stile romantico del secolo scorso ed arrivano al metodo scientifico della Scuola Sovietica del Gioco a Scacchi. Le cifre messe fra parentesi si riferiscono ai giochi memorizzati su disco.

Per caricare uno di questi Giochi da Campione, basta semplicemente selezionare l'opzione **Giochi da Campione** nel menu **Giochi**. Un elenco di tutti i giochi in questione viene presentato in fondo a questo libretto.

Sia i commenti che fanno parte di questo capitolo che la selezione dei giochi è stata fatta da William Hartston, Campione di fama Internazionale.

150 Anni di Gioco a Scacchi Internazionale

Il gioco degli scacchi esiste da più di mille anni, ma soltanto durante un periodo relativamente recente si sono organizzati dei tornei e si sono documentati i giochi in maniera sistematica. I cinquanta giochi che vengono a costituire questa collezione rappresentano il miglior gioco a scacchi mai fatto durante il periodo in questione.

Il Francese Labourdonnais (1) fu il più forte giocatore del suo periodo con una serie di 85 partite contro McDonnell, l'avversario più significativo che l'Inghilterra fu in grado di presentare. La posizione

finale raggiunta in questo gioco è davvero interessante. Il gioco d'attacco brillante arrivò comunque al suo zenith con Adolf Anderssen, vincitore del primo torneo internazionale tenutosi a Londra durante il 1851. Il suo tipo di gioco fantasioso venne a produrre molte impostazioni di gioco realmente geniali (2, 3, 4).

A questo punto si presentò sulla scena un ventunenne Americano, Paul Morphy (5, 6), il quale sconfisse i migliori giocatori Europei compreso Anderssen nel 1858, e poi tornò a casa sua e si ritirò dai campionati di scacchi. I giochi di Morphy sono dei veri modelli d'attacco organizzati, portando le sue forze in gioco in maniera sistematica prima di lanciare un'offensiva. Il suo gioco contro la nobiltà Europea (6) ebbe luogo all'Opera di Parigi durante una presentazione del Barbiere di Siviglia.

Morphy raffinò l'arte dell'attacco, senza però eliminare un romanticismo brillante, come venne dimostrato dall'Onorevole Richard Steel (7) in un gioco straordinario ove il pezzo Bianco più potente d'attacco era il suo Re. Anche i campioni moderni (8) presentano talvolta un po' di romanticismo vecchio stile.

Ma fu il primo Campione Mondiale, Wilhelm Steinitz (9, 10), ad insegnare al mondo degli scacchi l'arte della difesa paziente. Egli era sempre in grado di giocare in maniera disinvolta quando ciò risultava necessario (9), ma i suoi giochi migliori sono esempi della sua Teoria d'Accumulazione di Piccoli Vantaggi (10).

Steinitz regnò come campione mondiale dal 1866 al 1894, quando venne sconfitto da Emanuel Lasker (11, 12, 13) il quale continuò a sua volta come campione del mondo fino al 1921. Lasker aveva dimostrato una versatilità realmente eccezionale nell'attacco (11), al contrattacco (12), durante la fase di fine gioco (13) oppure durante una forte battaglia strategica (14). Una delle caratteristiche del gioco di Lasker era quella di portare i suoi avversari in posizioni dalle quali non erano in grado di estricarsi.

Durante gli anni fra le due guerre mondiali, la scacchiera si trasformò in campo di battaglia d'evoluzione d'idee. La vecchia scuola dei romantici era rappresentata da uomini come Spielmann (16) ed Edward Lasker (15) (che non aveva niente a che fare con il campione

mondiale di cui prima). Il gioco numero 15 di questa collezione, come spesso capita con dei giochi classici d'altri tempi, fu una partita improvvisata. I successi più significativi vennero ottenuti dai cosiddetti "tecnici" quali Rubinstein (17), il cui gioco era caratterizzato dalla sua precisione e chiarezza. Questi individui si scontrarono con la "Scuola Ultramoderna" di Reti (18) e Nimzowitsch (19, 20), a loro volta stilisti il cui gioco paradossale cercava di capovolgere le idee limitate del passato e di aprire le porte alla varietà nella strategia degli scacchi.

Il più grande fra tutti questi fu Capablanca (22, 23, 24) il cui gioco sciolto e le rarissime perdite gli meritano il soprannome di "macchina degli scacchi". Capablanca riuscì a sconfiggere Lasker nel 1921, ma finì poi a perdere il titolo sei anni dopo contro Alexander Alekhine (25, 26, 27), un Russo che riportò il dinamismo nel gioco quando c'era pericolo che si inaridisse grazie alla perfezione clinica delle tecniche di Capablanca. I giochi 25 e 26 presentano le migliori capacità combinate di Alekhine, con presentazione di tattiche che si estendono a tutta la scacchiera. Il gioco 27 dimostra invece il suo stile più di posizione.

Alekhine finì con il perdere il suo titolo nel 1935 contro il gioco corretto dell'Olandese Dott. Euwe (28, 29), la lo rinquistò due anni dopo. Già a questo punto i campioni più giovani provenienti dall'Europa Orientale cominciarono a sorpassare la generazione di Alekhine e di Capablanca. L'Ungherese Lilienthal (30) ed il Polacco Najdorf (31) erano due esponenti tipici di un nuovo gioco più avventuroso, ma i giocatori Sovietici stavano preparando un modo di giocare a scacchi in grado di battere un qualsiasi avversario.

Mikhail Botvinnik (32, 33, 34) vinse il campionato mondiale con una interpretazione del gioco molto più profonda e più scientificamente costruita di ciò che era stato fatto in precedenza. Egli era la personalità d'avanguardia della Scuola Sovietica di Scacchi (appoggiata dallo stato), che venne ad includere Bronstein (35) e Kotov (36), i quali non furono campioni mondiali, ma anche nomi quali Smyslov (37), Tal (38, 39), Petrosian (40) e Spassky (41, 42). Tutti questi ultimi divennero campioni mondiali.

"Il Re della Russia" furono finalmente deposti dal genio di Bobby Fischer (43, 44, 45) che sconfisse Boris Spassky in una memorabile partita a Reykjavik nel 1972 (il gioco 45 è stato estratto da quell'incontro). Fischer, comunque, giocava già a scacchi con gran classe da quando aveva tredici anni (43).

In maniera analoga a Morphy, Fischer si ritirò dal gioco dopo aver sconfitto tutti i suoi rivali, lasciando ad Anatoly Karpov (47, 48) il campo libero di riportare il trofeo nell'Unione Sovietica. Adesso, proprio durante la preparazione di questi appunti, il campionato mondiale è in pieno combattimento fra Karpov ed un giovane avversario, anch'egli Sovietico che si chiama Garry Kasparov (49, 50). Bastano solo questi due giochi per indicare la differenza fondamentale fra la tecnica paziente e controllata di Karpov e lo stile esplosivo d'attacco di Kasparov.

Questa collezione di partite a scacchi del tutto eccezionali è completata con due giochi vincitrici di premi brillanti (21, 46).

W R Hartston

INTRODUCCIÓN

PSION Chess es un excelente programa de ajedrez en todos los aspectos. Canador del Campeonato Mundial de Ajedrez de Microordenador, es más potente que muchos ordenadores dedicados al juego del ajedrez y se caracteriza por la asombrosa presentación animada tridimensional del tablero y de las piezas.

Con su serie completa de comandos de análisis y 28 niveles de juego, desde principiante a campeón, resulta el programa más completo de ajedrez de ordenador, idóneo para jugadores de todos los niveles. Además, cuenta con una selección de cincuenta partidas clásicas de maestros, elegidas de ciento cincuenta años de ajedrez internacional, junto con un comentario a cargo de William Hartston, Maestro Internacional.

Este Manual explica cómo comenzar y cómo jugar el PSION CHESS. Utilizando la opción **Ayuda** del menú de **Psion**, se puede presentar en la pantalla una descripción detallada de todas las características y opciones disponibles. La mayor parte de éstas se explican por sí solas, razón por la que el mejor método de aprender es, simplemente, utilizándolas.

Iniciación

Introduzca sencillamente el disco PSION CHESS y ponga en funcionamiento su ordenador. PSION CHESS se cargará automáticamente y le situará en una representación tridimensional del tablero del ajedrez dispuesto para jugar. En la posición inicial, usted juega con las blancas contra el ordenador, que responde a nivel de seis segundos.

Cualquier parámetro de esta posición inicial puede modificarse seleccionando las opciones disponibles en el menú que aparece en la parte superior de la pantalla (desplace el cursor con el ratón hasta la parte superior de la pantalla y aparecerá el menú).

PSION CHESS se halla disponible en seis idiomas en un sólo disco, inglés, francés, alemán, italiano, castellano y sueco. Dependiendo de qué idioma sea instalado en su ordenador. PSION CHESS

elegirá el más apropiado de esos seis. Para modificar la selección del idioma, elija el menú **Psion** y oprima la segunda opción denominada **Idioma** y, acto seguido, elija el que usted desee. Esta selección continuará en todas las partidas posteriores hasta que usted realice una nueva selección.

Realización de una jugada

Para efectuar una jugada, tome sencillamente la pieza oprimiendo el botón del ratón sobre ella, trasládela a su cuadro de destino y vuelva a oprimir el botón para soltar la pieza. El ordenador estudiará entonces su jugada (de forma especialmente rápida mientras continúa operando de su libro de aperturas). Obsérvese que el cursor cambia siempre que le toque jugar al ordenador, indicando así que usted no puede realizar una jugada, aunque aún puede seleccionar elementos del menú.

Para anular una jugada después de tomar una pieza, o bien se vuelve la pieza a su posición original o se suelta sobre el costado o la parte inferior del tablero. PSION CHESS no le permitirá realizar una jugada ilegal y hará sonar un aviso si usted trata de hacerla.

Características esenciales

Después de examinar todas las características de PSION CHESS, tal como se detallan bajo la opción **Ayuda**, es posible disfrutar de una partida completa contra el ordenador con lo que ya sabe usted, utilizando estas características útiles.

Para las instrucciones de operación en la pantalla – seleccione **Ayuda** del menú **Psion**.

Para iniciar una nueva partida – seleccione **Nueva Partida** del menú de **Partidas**.

Para cambiar de la representación tridimensional a una representación plana tradicional – seleccione **Tablero bidimensional** en el menú de **Visualización**.

Para jugar con las negras contra las blancas del ordenador – seleccione **Cambio de color** del menú de **Jugadas**.

Para cambiar el nivel del juego del ordenador – seleccione un nivel del menú de **Niveles**.

Para abandonar el PSION CHESS – seleccione **Salida** del menú de **PSION**.

Todas las características y opciones, tales como **Sugerencia** y **Vuelta atrás**, funcionan tal como usted podría esperarlo; así pues, ensáyelas. Para mayor detalle, examine toda la información de **Ayuda** en la pantalla.

Campeonato

PSION CHESS dispone de tan amplia gama de características, que resulta difícil resistir la tentación de pedir un poco de ayuda. Sin embargo, en aquellas ocasiones en las que usted desee probarse a sí mismo, observará el título "Campeonato" en el tablero bidimensional. La situación permanecerá así en tanto usted no reclame cualquier comando o facilidad que no tendría disponible durante una partida de Campeonato – tal como **Sugerencia**, **Vuelta atrás**, **Análisis**, etc. Una vez perdida la condición de Campeonato, no puede recuperarse hasta la partida siguiente.

Enroque

PSION CHESS le permite enrocar en todas las posiciones legales. Desplace simplemente el rey al cuadrado correspondiente y PSION CHESS desplazará la torre automáticamente.

Comer al paso

PSION CHESS identifica la captura "Al paso" y la pondrá en práctica. La captura de una pieza al paso sólo puede ocurrir cuando un jugador mueve un peón dos cuadros hacia adelante para impedir que le capture un peón del contrario. Tal peón puede ser capturado por el contrario lo mismo que si lo hubiese adelantado un cuadro en vez de dos. La opción de capturar un peón al paso ha de aplicarse inmediatamente, antes de realizar cualquier otra jugada, o de lo contrario se pierde.

PARTIDAS DE MAESTROS

Además de jugar nuevas partidas contra el ordenador, PSION CHESS le ofrece una selección de cincuenta Partidas de Maestros clásicas y extraídas de ciento cincuenta años de ajedrez internacional. Estas partidas pueden cargarse desde un disco y repetirse y estudiarse – incluso puede intentar intervenir usted mismo en las partidas y jugarlas contra el ordenador.

Se ofrece a continuación un comentario que sigue el desarrollo del ajedrez a través de esas cincuenta partidas de maestros, desde el estilo más romántico del siglo pasado al enfoque concebido científicamente de la Escuela Soviética de Ajedrez. Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a las partidas salvadas en disco.

Para cargar una de las Partidas de maestros, seleccione simplemente la opción de **Partidas de maestros** del menú de **Partidas**. Al final de esta publicación se ofrece una lista de esas partidas.

La preparación del comentario y la selección de las partidas corrieron a cargo de William Hartston, Maestro Internacional.

150 Años de Ajedrez Internacional.

Los orígenes del juego del ajedrez se remontan a mucho más de mil años, si bien la organización de torneos con carácter regular y el registro sistemático de las partidas sólo han tenido lugar en una época relativamente moderna. Las cincuenta partidas de esta colección representan lo mejor del ajedrez de competición a lo largo de este período.

El Francés Labourdonnais (1) se erigió en el mejor jugador de su época tras una serie de 85 partidas contra McDonnell, el mejor oponente que pudo presentar Inglaterra. La posición final de esta partida resulta muy asombrosa. Sin embargo, el brillante juego de ataque llegó a su cumbre con Adolf Anderssen, ganador del primer torneo internacional de Londres en 1851. Su juego de gran

imaginación produjo varias partidas de genio combinado (2, 3, 4). Luego llegó un norteamericano de veintiún años, Paul Morphy (5,6) ante quien sucumbieron en 1858 los mejores de Europa, incluyendo Anderssen. Luego regresó a su país y abandonó el ajedrez de competición. Sus partidas son modelo de ataque organizado, haciendo que sus fuerzas entren sistemáticamente en juego antes de lanzar la ofensiva. Su partida contra los nobles (6) se jugó en la Ópera de París durante una presentación del Barbero de Sevilla.

Morphy había refinado el arte del ataque, pero sin eliminar la brillantez romántica, como lo mostró el Honorable Richard Steel (7) en una extraordinaria partida en la que la pieza más potente de ataque de las blancas es su rey. Incluso los maestros modernos (8) muestran también en ocasiones un poco de ese romance anticuado.

Pero el primer campeón mundial oficial, Wilhelm Steinitz, (9, 10) fue quien enseñó al mundo del ajedrez el arte de la defensa paciente. Jugaba con gran brillantez cuando así lo precisaba (9), pero sus mejores partidas son ejemplos típicos de su Teoría de Acumulación de Pequeñas Ventajas (10).

Steinitz reinó como campeón mundial desde 1866 hasta 1894, año en que fue derrotado por Emanuel Lasker (11, 12, 13) que reinaría hasta 1921. En el ataque (11), en el contraataque (12), en el ingenioso juego de final de partida (13), o en su guerra pesada y estratégica (14), Lasker demostró versatilidad suprema al reducir siempre a sus contrarios a situaciones de las que no podían evadirse.

En los años que mediaron entre las guerras mundiales, el tablero del ajedrez fue el campo de batalla para evolucionar ideas. La vieja escuela de románticos estaba representada por hombres como Spielmann (16) y Edward Lasker (15) (sin parentesco con el campeón mundial). En común con muchas de las grandes partidas de la época antigua, el número 15 de esta colección constituyó también un enfrentamiento casual e improvisado. Los mayores éxitos los lograron técnicos maestros tales como Rubinstein (17), cuya forma de jugar se caracterizaba por su precisión y claridad. Lucharon con la "Escuela Hipermóderna" encabezada por Reti (18) y Nimzowitsch (19, 20),

estilistas del ajedrez cuya paradójica forma de juego constituyó un intento para dar al traste con las ideas restrictivas del pasado y abrir la senda hacia mayor variedad de estrategias en el ajedrez.

Sin embargo, el mayor genio de todos en esta época fue Capablanca (22, 23, 24), a quien por su juego natural y por sus rarísimas derrotas se le denominó "la máquina del ajedrez". Capablanca venció a Lasker en 1921, si bien perdió el título seis años más tarde ante Alexander Alekhine (25, 26, 27), un ruso blanco, que dio nuevo empuje al ajedrez cuando estaba en peligro de estancarse bajo la perfección clínica de la técnica de Capablanca. Las partidas 25 y 26 muestran la mejor combinación de Alekhine, con despliegue de tácticas que abarcan todo el tablero; la partida 27 deja patente su estilo más posicional.

Alekhine perdió su título sorprendentemente ante el juego correcto del holandés Dr. Euwe (28, 29) en 1935, pero lo recuperó dos años más tarde. Sin embargo, los maestros más jóvenes de Europa Oriental ya estaban superando a la generación de Alekhine y Capablanca. Lilienthal de Hungría (30) y Najdorf de Polonia (31) representaron típicamente el nuevo ajedrez aventurero, si bien los jugadores y analistas soviéticos ya estaban creando un tipo de juego que superaría a toda oposición.

Mikhail Bovinnik (32,33,34) se alzó con el título mundial con una interpretación del ajedrez más profunda y concebida más científicamente de lo que había resultado antes imaginable. El fue la plataforma de la Escuela Soviética de Ajedrez, respaldada por el estado, que incluyó a Bronstein (35) y a Kotov (36), ninguno de los cuales llegaría a ser campeón mundial, así como a Smyslov (37), Tal (38, 39), Petrosian (40) y Spassky (41, 42), todos los cuales conseguirían alzarse con el título.

Los Reyes Rusos fueron destronados finalmente por el genio de Bobby Fischer (43,44,45) que derrotó a Boris Spassky en un memorable enfrentamiento que tuvo lugar en Reikiavik en 1972 (la partida 45 pertenece a ese enfrentamiento), y quien ya había jugado partidas de gran clase a la edad de trece años (43).

Al igual que Morphy, Fischer se retiró del juego activo después de

derrotar a todos sus rivales, permitiendo que Anatoly Karpov (47, 48) recuperase de nuevo el título para la Unión Soviética. En el momento de redactar estas líneas, se disputan en lucha igualada el trono del mundo del ajedrez Karpov y su joven contrincante, también procedente de la URSS, Garry Kasparov (49, 50). Incluso estas pocas partidas muestran la diferencia entre la técnica paciente y controlada de Karpov y el estilo de ataque explosivo de Kasparov.

Esta colección de magníficas batallas de ajedrez se completa con dos partidas (21, 46) que obtuvieron individualmente galardones de brillantez.

W R Hartston

INLEDNING

PSION CHESS är ett utmärkt program på alla sätt. Det placerade sig som vinnare i världsmasterskapen i mikrodatorschack och överträffar många av de specialkonstruerade schackdatorerna. Särskilt slående är dess tredimensionella animerade bild av schackbrädet och pjäserna.

Med en omfattande uppsättning analyskommandon och 28 spelnivåer från nybörjar- till mästerskapsnivå är det det mest fullständiga schackprogrammet. Det passar för spelare av alla klasser. Dessutom innehåller det 50 klassiska mastarpartier som spelats inom internationellt schack under de senaste 150 åren. De har valts ut och kommenterats av den internationelle schackmastaren William Hartston.

Denna handbok förklarar hur du kommer igång med PSION CHESS och lär dig grunderna i programmet. Om du vill ha mer detaljerade instruktioner, använd Hjälp-kommandot i **Psion**-menyn.

Att komma igång

Skjut in disketten PSION CHESS och starta din dator PSION CHESS startar automatiskt och är redo för det första partiet, med det tredimensionella schackbrädet i bild. I startläget spelar du vit mot datorn. Programmet är inställt för en genomsnittlig svarstid på sex sekunder.

Du kan också spela på en rad andra sätt och med andra inställningar. Det gör du genom att välja bland alternativen i menyn längst upp i bild (flytta markören med musen till bildens övre kant så dyker menyn upp).

PSION CHESS levereras översatt till sex språk på samma diskett: engelska, franska, tyska, italienska, spanska och svenska. PSION CHESS väljer själv det mest lämpliga bland dem, baserat på vilket språk som är installerat. Du kan själv byta språk genom att välja **Språk** i **Psion**-menyn och sedan välja ett nytt. Ditt språkval lagras så att programmet startar med rätt språk nästa gång.

Att göra ett drag

Du gör ett drag genom att klicka på musen på önskad pjäs, föra den till den nya rutan och klicka igen för att släppa pjäsen. Datorn tankar nu ut sitt svar (vilket kommer att gå särskilt fort så länge den väljer drag ur sitt spelöppningsbibliotek). Lägg märke till att markören ändras när det är datorns tur att göra ett drag. Detta markerar att du inte kan göra ett drag. Däremot kan du fortfarande välja kommandon i menyerna.

Om du vill avbryta ett drag efter att ha tagit upp en pjäs, kan du antingen sätta tillbaka pjäsen på sin ursprungliga ruta eller slappa den vid sidan om eller under brädet. PSION CHESS låter dig inte göra otillåtna drag och kommer att ge en varning om du försöker göra ett.

Grundläggande kommandon

Samtliga kommandon och finesser i PSION CHESS förklaras i detalj i nästa kapitel – men redan med det du hittills lärt dig, kompletterat med följande kommandon, är det möjligt att spela ett fullständigt parti med Mac som motståndare:

För att få handledning direkt på skärmen – välj **Hjälp** i **Psion**-menyn.

För att börja ett nytt parti – välj **Nytt parti** i **Parti**-menyn.

För att växla från den tredimensionella bilden av schackbrädet till det traditionella stilerade brädet sett rakt uppifrån – välj **2-D bräde** i **Presentation**-menyn.

För att spela svart med datorn som vit – välj **Byt sida** i **Drag**-menyn.

För att ändra datorns spelnivå, dvs hur skickligt Mac spelar – välj en ny nivå i **Nivå**-menyn.

För att avsluta PSION CHESS – välj **Avsluta** i **Psion**-menyn.

Kapitel två förklarar alla tillgängliga kommandon och alternativ i detalj. **Hjälp**-kommandot kan med fördel användas som referensguide.

Rockad

Med PSION CHESS kan du göra rockad i alla ställningar där det är tillåtet. Du gör rockad genom att flytta kungen till sin nya ruta, varvid PSION CHESS automatiskt flyttar tornet åt dig.

En passant

PSION CHESS känner igen en passant-slag och utnyttjar dem också själv. En passant-slag kan endast utnyttjas när en spelaren flyttar en bonde två rutor framåt för att undvika slag av motståndarens bonder. Motståndaren kan slå en sådan bonde precis som om den bara hade flyttat en ruta i stället för två. Möjligheten att slå en passant måste utnyttjas omedelbart, innan något annat drag görs; annars bortfaller den.

MÄSTARPARTIER

I stället för att spela nya partier mot datorn, erbjuder PSION CHESS också 50 klassiska mästarpartier utvalda ur ca 150 år av internationellt schack. Partierna kan läsas in från skivan och studeras eller spelas om. Du kan även försöka spela ett sådant parti själv mot datorn. Kommentarererna nedan beskriver utvecklingen av spelstilen genom dessa 50 partier, från den mer romantiska stilen under förra århundradet till dagens mer tekniskt vetenskapliga spelstil från Sovjet.

För att läsa in ett mästarparti väljer du bara Mästarpartier i Partimenyn. En lista över de olika partierna finns i slutet av den här boken.

För kommentarer och urvalet av partier svarar William Hartston, internationell mästare. Numren inom parenteser motsvarar partier lagrade på skiva.

150 år inom internationellt schack

Schackspelet är långt över tusen år gammalt, men det är först under den senare delen av dess historia som turneringar har organiserats regelbundet och partier har protokollförts systematiskt. De femtio partierna i denna samling representerar de bästa partierna inom tavlningsschack under den här perioden.

Fransmannen Labourdonnais (!) etablerade sig som den starkaste spelaren på sin tid genom en serie om 85 partier mot McDonnell, det bästa motstånd England kunde erbjuda. Slutställningen i detta parti är ganska anmärkningsvärd. Anfällsspel som spelstil nådde emellertid sin höjdpunkt i och med Adolf Anderssen, som vann den allra första internationella turneringen i London 1851. Hans fantasiska spel frambragte åtskilliga partier som vittnade om genial kombinationsförmåga (2, 3, 4).

Så dok en 21-årig amerikan upp, Paul Morphy (5, 6), som 1858 besegrade Europas främsta, inklusive Anderssen, och sedan återvände hem och drog sig tillbaka från tavlningsschack. Hans partier

innehåller förebilder för organiserat anfallsspel, där han systematiskt samlar sina styrkor innan han inleder en offensiv. Hans parti mot adelsmännen (6) spelades på Operan i Paris under en foreställning av Barberaren i Sevilla.

Morphy hade forfänat anfallskonsten men inte tagit bort den romantiska glansen, vilket Richard Steel (7) visade i ett märkligt parti där kungen är vits starkaste anfallspås. T o m moderna mästare (8) visar ibland spår av gammaldags romantik.

Men det var den förste officielle världsmästaren, Wilhelm Steinitz, (9, 10) som visade schackvärlden det tålmodiga försvarsspelets sköna konst. Han kunde spela lysande när det krävdes (9), men hans bästa partier är de som utgör exempel på hans teori om ackumulerade små fördelar (10). Steinitz var regerande världsmästare från 1866 till 1894, då han besegrades av Emanuel Lasker (11, 12, 13), som behöll titeln till 1921. Oavsett det gällde anfallsspel (11), motanfall (12), raffinerat slutspel (13) eller tung strategisk krigföring (14), var Lasker enastående mångsidig och kunde alltid locka sina motspelare till ställningar där de inte kunde klara sig.

Under mellankrigstiden var schackbradet ett slagfält för framväxande idéer. Den gamla romantiska skolan företrädades av män som Spielmann (16) och Edward Lasker (15) (som inte var släkt med världsmästaren). Liksom många av den gamla tidens stora partier var nr 15 i vår samling också resultatet av ett tillfälligt, oförberett möte. De största framgångarna skordades av mästerliga tekniker som Rubinstein (17), vars spel kannetecknades av precision och klarhet. De slogs mot den "hypermoderna skolan" ledd av Réti (18) och Nimzovitsch (19, 20), schackstilisterna vars paradoxala spel var ett försök att stjalpa omkull fortidens restriktiva idéer och bana vägen för mer variation i strategin inom schack.

Men den störste av alla under den här perioden var Capablanca (22, 23, 24), vars otvungna spel och sällsynta förluster gav honom epitetet "schackmaskinen". Capablanca besegrade Lasker 1921, men förlorade titeln sex år senare till Alexander Aljechin (25, 26, 27), en vitryss som återförde dynamiken i schack vid en tidpunkt då den var på väg att omintetgöras av den kliniska perfektionen i

Capablancas teknik. Partierna 25 och 26 visar prov på Aljechins främsta kombinationsspel och visar taktiker som sträcker sig över hela bradet; parti 27 visar mer hans positionella stil.

Aljechin förlorade förvånande sin titel 1935 till holländaren Max Euwe (28, 29) korrekta spel, men återvann den två år senare. Emellertid var redan de yngre osteuropeiska mästarna på väg att hinna ikapp Aljechins och Capablancas generation. Lillenthal från Ungern (30) och Najdorf från Polen (31) var karakteristiska för det äventyrliga schackspelet, men de sovjetiska spelarna och analytikerna var på väg att skapa en form av schack som skulle komma att övervinna allt motstånd.

Michail Botvinnik (32, 33, 34) vann världsmästartiteln med en djupare, mera vetenskapligt konstruerad syn på schack än vad som tidigare varit tankbart. Han var spjutspetsen i den sovjetiska schackskolan, som omfattade Bronstein (35) och Kotov (36), av vilka ingen någonsin blev världsmästare, såväl som Smyslov (37). Tal (38, 39), Petrosjan (40) och Spasskij (41, 42), vilka samtliga lyckades vinna titeln.

De ryska kungarna avsattes av Bobby Fischer (43, 44, 45) som besegrade Boris Spasskij i en minnesvard match i Reykjavik 1972 (parti nr 45 är från det tillfället). Han spelade partier av hög klass redan vid tretton års ålder (43).

Liksom Morphy drog sig Bobby Fischer tillbaka efter att ha besegrat alla sina rivaler, och lät därmed Anatolij Karpov (47, 48) återföra titeln till Sovjetunionen. Då detta skrivs råder en tät strid om schackvärldens ledning mellan Karpov och hans yngre utmanare, Garry Kasparov (49, 50), också från Sovjetunionen. T o m i dessa få partier syns skillnaden mellan Karpovs tålmodiga, kontrollerade teknik och Kasparovs explosiva, attackerande stil. Två partier som båda vann priser för sin talangfullhet (21, 46) avrundar denna samling av framstående schackstrider.

W R Hartston

1. McDonnell – Labourdonnais	London 1834	Sicilian Defence	44. Fischer – Larsen	Denver 1971	French Defence
2. Anderssen – Kieseritzky	London 1851	Kings' Gambit	45. Fischer – Spassky	Reykjavik 1972	Queens' Gambit
3. Anderssen – Dufresne	Berlin 1853	Evans' Gambit	46. Polugayevsky – Torre	London 1984	Slav Defence
4. Anderssen – Zukertort	Berlin 1868	Evans' Gambit	47. Karpov – Mecking	Hastings 1970-71	Sicilian Defence
5. Paulsen – Morphy	New York 1857	Four Knights' Game	48. Karpov – Kasparov	Moscow 1984	Queen's Gambit
6. Morphy – Duke of Brunswick & Count Isouard	Paris 1858	Philidor's Defence	49. Kasparov – Pribyl	Skara 1980	Grunfeld Defence
7. Steel – Amateur	Calcutta 1886	Steinitz Gambit	50. Kasparov – Csom	Baku 1981	Nimzo-Indian Defence
8. Smirnov – Tikhonov	Moscow 1954	King's Gambit			
9. Steinitz – Chigorin	Havana 1892	Ruy Lopez			
10. Englisch – Steinitz	London 1863	Ruy Lopez			
11. Lasker – Bauer	Amsterdam 1889	Bird's Opening			
12. Pillsbury – Lasker	St Petersburg 1895	Queen's Gambit			
13. Lasker – Capablanca	St Petersburg 1914	Ruy Lopez			
14. Reti – Lasker	New York 1924	Reti Opening			
15. Ed. Lasker – Sir G. Thomas	London 1912	Dutch Defence			
16. Rubinstein – Spielmann	San Sebastian 1912	Dutch Defence			
17. Rotlevi – Rubinstein	Lodz 1907	Queens' Gambit			
18. Euwe – Reti	Amsterdam 1920	Two Knights' Defence			
19. Nimzowitsch – Alapin	Ruga 1913	French Defence			
20. Samisch – Normzowitsch	Copenhagen 1923	Queen's Indian Defence			
21. Duras – Spielmann	Pistyan 1912	French Defence			
22. Capablanca – Lilienthal	Moscow 1936	Reti Opening			
23. Janowsky – Capablanca	New York 1916	Slav Defence			
24. Marshall – Capablanca	New York 1909	Queens' Gambit			
25. Reti – Alekhine	Baden-Baden 1925	Irregular Opening			
26. Bogolyubov – Alekhine	Hastings 1922	Dutch Defence			
27. Alekhine – Yates	London 1922	Queen's Gambit			
28. Euwe – Alekhine	Zandvoort 1935	Dutch Defence			
29. Geller – Euwe	Zurich 1953	Nimzo-Indian Defence			
30. Lilienthal – Capablanca	Hastings 1934-5	Nimzo-Indian Defence			
31. Glucksberg – Najdorf	Warsaw 1935	Dutch Defence			
32. Denker – Botvinnik	USA v USSR 1945	Semi-Slav Defence			
33. Botvinnik – Capablanca	AVRO Holland 1938	Nimzo-Indian Defence			
34. Botvinnik – Chekhover	Moscow 1935	Reti Opening			
35. Pachman – Bronstein	Moscow v Prague 1947	Kings' Indian Defence			
36. Averbakh – Kotov	Zurich 1953	Old Indian Defence			
37. Botvinnik – Smyslov	Moscow 1954	King's Indian Defence			
38. Tal – Rantanen	Tallinn 1979	Sicilian Defence			
39. Tal – Larsen	Final match game 1965	Sicilian Defence			
40. Petrosian – Spassky	Moscow 1966	Kings' Indian Defence			
41. Larsen – Spassky	Belgrade 1970	Larsen's Opening			
42. Spassky – Evans	Varna 1962	Kings' Indian Defence			
43. D. Byrne – Fischer	New York 1956	Grunfeld Defence			



PSION LIMITED
PSION HOUSE
HARCOURT STREET
LONDON W1H 1DT.